НЕИЗВЕСТНЫЕ АРМИИ™

Стартовый набор кампании

ЗАПРЕТНАЯ МЕДИЦИНА

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в «Неизвестные армии», игру об оккультизме и сломанных людях, сговорившихся исправить наш мир. В этой игре присутствует м'агия, которая возможна лишь в мире, совмещающем детективные романы с историями о тайных заговорах. Она — это искажение мироздания, порождаемое растущим риском, жертвами и одержимостью.

Эта книга включает в себя стартовый набор кампании «Запретная медицина», в котором есть 5 готовых персонажей игроков, готовое первое приключение, а также сюжетные завязки и антагонисты для продолжения истории. Для игры нужны короткие правила из стартера «Мария в трёх сущностях» или книги основных правил.

Чтобы узнать о «Неизвестных армиях» больше, прочтите о них на сайте **trideviatoe.ru/unknownarmies/** или спросите в ближайшем магазине настольных игр или товаров для хобби. Эта игра состоит из 3-х книг основных правил, а также 2-х книг дополнительных правил. Цифровые издания этой игры можно приобрести на сайте trideviatoe.ru или DriveThruRPG. На нашем сайте также можно найти другие приключения, ширму ВИ и бланки персонажей.

В серию «Неизвестные армии» входят следующие книги:

«**Книга первая. Играй**» — книга для игроков.
«**Книга вторая. Веди**» — книга для ведущих.
«**Книга третья. Открывай**» — книга странных вещей и идей (для ведущих).
«**Книга четвёртая. Разоблачай**» — книга самых смелых идей геймдизайнера Грега Штольце.
«**Книга пятая. Ищи**» — книга с дополнительными расширенными правилами, персонажами и идеями от команды авторов Atlas Games.

«Неизвестные армии» созданы **Грегом Штольце** и **Джоном Тайнсом**
Тексты и дизайн: **Кира Марганн**
Редактура: **Коллин Рилей**
Вёрстка: **Кэм Бэнкс**

Корректура: **Джессика Бэнкс, Джон Нэфью, Коллин Рилей, Джефф Тидболл**
Иллюстрации: **Shutterstock, Коллин Рилей**

Перевод на русский язык: **Курочкин З.Р., Никулин В.С.**
Редактура русского текста: **Никулин В.С., Роман М.С., Стажило-Алексеев С. С.**
Корректура русского текста: **Гнедовская Л.А.**
Вёрстка русского издания: **Маклакова В.Ю., Миронов К.А., Никулин В.С.**

Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реально происходившими событиями или местами и личностями (живущими или умершими) случайно. Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии Atlas Games. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс». В соответствии с ФЗ No 432 от 29.12.2010 маркируется знаком «18+».

Издательство: ООО «Студия «Пандора Бокс». Адрес: 107113, г.Москва, Сокольнический вал, 52/5. Тел.: +7 (495) 796-50-49.

www.trideviatoe.ru, www.atlas-games.com

© 2020 Trident, Inc., D/b / A Atlas Games. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

ЗАПРЕТНАЯ МЕДИЦИНА

СТАРТОВЫЙ НАБОР КАМПАНИИ

Стартовые наборы кампании игры «Неизвестные армии» сделаны так, чтобы можно было быстро приступить к проведению своей кампании. В наборе есть:

- 5 готовых персонажей игроков — сломленных, травмированных и готовых к игре.
- 1 общая задача, которую решает группа.
- Сюжет для первой игровой сессии, чтобы быстро перейти к делу.
- Сюжетные зацепки для ведущего игры, описание персонажей ВИ, идеи для дополнительных задач и фазы антагониста.

В стартовом наборе кампании есть всё, чтобы подстегнуть воображение играющих, начать и продолжать игру. Набор заменяет систему совместного создания персонажей и мира, а также начального планирования, данную в основных правилах игры «Неизвестные армии». Игроки выбирают своему ПИ 1 или 2 дополнительных отношения и начинают играть от лица странных одержимых типов, которых выбрали.

«Запретная медицина» повествует про группу обездоленных, брошенных людей, о которых система здравоохранения США не способна позаботиться. Они практикуют странную, меняющую их тела м'агию, чтобы мистическим образом решить свои физические проблемы. Они готовы бороться с системой Большой Фармацевтики, которая долго отказывалась им помогать.

Вот эти персонажи:

- **Генезис Дэниелс.** Программист-диабетик, вкалывающая себе инсулин, чтобы заставить своё тело работать как надо.
- **Хе Су Парк.** Фармацевт, крадущая рецептурные лекарства, чтобы усилить свою мыслительную деятельность.
- **Антуан Пирс.** Санитар, проводящий на себе операции по имплантации пластиковых элементов для улучшения тела.
- **Лючия Морган.** Уличная панк-артистка, занимающаяся конторсионизмом.
- **Калисто Рэй.** Ведьма, сочетающая традиционный шаманизм с ЛСД и грибами.

В этой кампании, как и в большинстве историй и приключений игры «Неизвестные армии», есть взрослые темы, неоднозначные отношения персонажей и сложные ситуации. Если ВИ беспокоит возможная реакция игроков на подобное, следует обсудить с ними это заранее и приготовиться взглянуть на мир оккультного подполья новыми глазами и с новых точек зрения.

ГРУППА

Задача: разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Расходы на лечение диабета превышают финансовые возможности граждан, психическое здоровье ни во что не ставится, с фантомными болями не борются, а удовлетворённость своим телом или то, что люди принимают запрещённые препараты, чтобы сбежать от реальности, не считают проблемой здравоохранения. Группа Южной улицы боролась с этим отношением ещё до начала кампании, но в ходе первой игровой сессии проблемы усугубляются.

Группа Южной улицы — это адепты, действующие вместе уже несколько месяцев. Члены группы познакомились при различных обстоятельствах, но их объединяет одно: ненависть к состоянию системы здравоохранения в США. Встретить в одном городе (тем более вместе) нескольких оккультистов, занимающихся модификацией своего тела — странно, но у героев такие разные стили и методы, что в их группе нет разногласий. Есть что-то успокаивающее в том, что бывают люди, так хорошо понимающие ваши странности, и не разрушающие при этом парадокс энергии создаваемой м'агией.

КТО ОНИ ТАКИЕ

Эти пятеро знают: их сила в общем понимании того, что своё тело можно модифицировать, и в той м'агии, которую эти модификации дают. Вместе они занялись Крусомантией и стали практиковать её, объединившись в группу и решая своей м'агией небольшие проблемы. Иногда они используют её, чтобы помочь друг другу (например стащить оборудование для модификаций Антуана) или заработать для группы наличные (продвигая выступления Лючии). Они дружная «семья», и, как это бывает во многих семьях, совместно пережитые трудности сильно сблизили их.

Здравоохранение — это не какая-то тривиальная структура. Похоже, её упадок вызван влиянием ужасной м'агии, которая, по мнению группы, очень похожа на их собственную. Каждый член группы сталкивался со странными событиями, связанными с этой индустрией: встречал чудных существ, маскирующихся под больничный персонал, аптекарей, семейных врачей и страховых агентов, но не мог понять увиденное, пока не стал адептом.

М'агия позволила членам группы Южной улицы распознать эту скрытую угрозу: какие-то другие адепты и группы крадут жизнь, счастье и независимость у ничего не подозревающего населения. Эти люди порочат то, что группа ценит больше всего: саму идею здравоохранения. Если дать зловещим силам отпор и вытеснить их из медицинской сферы, это может серьёзно улучшить жизнь каждого — по крайней мере здесь, в Филадельфии. К тому же это поможет искоренить тёмное проявление Крусомантии и позволит поддерживаемой ПИ версии данной школы м'агии усилиться в мире, хотя сами ПИ этого не осознают. Группа занимается поиском улик, расследуя свидетельства оккультных действий в медицине и связанные с этим слухи.

КРУСОМАНТИЯ?

Крусомантия — это м'агическая школа, связанная с изменением мира через изменение тела м'ага. При помощи бодимодификаций, в том числе серьёзных хирургических изменений, крусоманты пробуют влиять на внешние силы, формирующие культуру, общество и даже окружающую среду.

Все персонажи игроков в этой кампании «Запретная медицина» — крусоманты, а также 1 антагонист, Хроника. Подробнее о традиции Крусомантии можно прочитать на стр. 18.

ОБЩИЕ МЕСТА

ЮЖНАЯ УЛИЦА

Южная улица — это десять кварталов необычных бутиков, кабаков и прочих проявлений культуры, зародившейся в Южной Филадельфии. Это исторический район, улицы которого вымощены камнем. Именно здесь обычно тусуются все панки, музыканты, художники и татуированные фрики,

а туристы приходят на них поглазеть. Он хорошо известен гигантскими ломтиками пиццы по 2 доллара, неопрятностью улиц и магазинами с оккультной атрибутикой. На протяжении всей текущей кампании на Южной улице дождливо и холодно. На многих зданиях красуются граффити, а узкие тротуары замусорены.

По выходным здесь можно встретить выпивох, решивших прилечь отдохнуть прямо на тротуаре, также тут не редкость аресты и мелкие транспортные происшествия. В рабочие дни на улице не много людей, большинство из них — курящие под навесами владельцы магазинов, или местные жители, вышедшие за кофе или поболтать в открывшемся на время обеда кабаке. По ночам Южная улица оживляется, но настоящая толпа собирается, только когда здесь устраивают представление.

В этом месте персонажи игроков могут:

- встретиться со своими увлекающимися оккультизмом друзьями;
- получить наводку на группы, за которыми охотятся;
- поговорить с Мамой, могущественным аватаром, которая может помочь группе с поиском целей;
- заметить людей в костюмах, которые словно бы наблюдают за ними.

МАМА

Мама — это старуха-аватар Матери (стр. 17), которая создала Убежище, такое место, куда могут прийти оккультисты всех мастей, не боясь чужого осуждения. Цель Мамы — спасти как можно больше запутавшихся адептов и аватаров. Она прежде всего родитель и накапливает м'агию, направляя других, но особенно сильную м'агию она получает, помогая адептам. Её связь с архетипом Матери усиливается, когда она создаёт узы наставничества.

Обычно Маму можно найти в Убежище на Южной улице.

ПАРАМЕТРЫ

Мама очень терпелива, но при этом строга. Она часто улыбается.

Одержимость. Давать по-настоящему хорошие советы.

Предел ранений. 50.

Страх (страсть). Она боится, что один из её протеже однажды её убьёт.

Благородство (страсть). Всегда заботится о тех, кто использует м'агию, и помогает им расти.

Гнев (страсть). Ненавидит людей, сбивающих её подопечных с пути.

Аватар Матери (65%*). Сотворение ритуалов; применение сточной м'агии (*личность одержимости).

М'агическая симпатия (40%). Способна находить людей и м'агических существ при помощи своих связей, а также прятаться от них (уникальная).

Защитница (55%). Заменяет способность «Связь»; заменяет способность «Внимание»; терапевт.

Владеет. Огромным количеством домотканой одежды, сшитой своими руками. Ей принадлежит магазин над Убежищем.

БОЛЬНИЦА «ИСТ-АНДЕРВУД»

Больница «Ист-Андервуд» — это старая плохо финансируемая больница в ветшающей части города. На неё всё ещё полагаются люди, которые не могут позволить себе поездку в другую клинику или высокие цены других больниц. Если в центре города происходит драка или нападение, скорая доставляет большинство жертв таких инцидентов именно сюда. У персонала нет особого влияния на установленные здесь правила, которые приходится соблюдать, а многие врачи стараются принимать побольше пациентов, чтобы больницу не закрыли. К сожалению, по этой причине пациентам очень часто уделяют недостаточно внимания.

В этом месте ПИ могут:

- столкнуться с не участливым персоналом, который может сдать группу полицейским;
- узнать, что здесь много измученных старых призраков пациентов, погибших из-за плохо оказанной помощи;
- встретить Пиявку — существо, крадущее энергию пациентов, которых никто не хватится;
- обнаружить подвал, где Пиявка проводила эксперименты на пациентах;
- встретить сборище чудовищных энергетических каннибалов, которые буквально поедают людей.

МАМА

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	2	5	5	3	6
Провала	1	3	3	0	1

ОФОРМЛЕНИЕ СКЛАДА-КОЛЫБЕЛИ

Попросите игроков описать Колыбель, не вдаваясь в подробности. Их ПИ старательно обустраивали это место по своему вкусу. Оно стало их домом и потому неразрывно связано с их жизнью. Вещи, которыми ПИ обставили своё жилище, помогут вам узнать о них больше. Попросите каждого игрока добавить в Колыбель один предмет или описать качество, которое важно его персонажу. Это сделает Колыбель настоящим домом и поможет игрокам войти в образ своих ПИ.

СКЛАД-КОЛЫБЕЛЬ

У реки, среди множества заброшенных складов промышленного района, стоит четырёхэтажный склад, в котором обосновались ПИ. Кирпичные стены да большие квадраты стеклянных окон — всё, чем может похвастаться это здание в эстетическом плане. Когда здесь пропадает электричество, ПИ используют свечи и грелки для рук. Внутри висит несколько старых дорожных знаков. Старый дорожный знак «СТОП» и доска с написанной мелом цитатой Анаис Нин: «Я поглощаю мечты и отравляю себя. Мне по вкусу необычные, непредсказуемые порывы». Каждый ПИ украсил склад на свой вкус, обустроив там свою комнату.

Группа защитила Колыбель с помощью сточной м'агии. Она не может избавить от «настоящих» проблем, вроде появления аватаров и могущественных адептов, но это лучше, чем ничего.

В этом месте персонажи игроков могут:

- почувствовать уют собственного дома;
- укрыться от сверхъестественных сил;
- встретиться с Тессой и Эриком, попавшими в беду;
- спланировать атаку на систему здравоохранения Филадельфии;
- пообщаться и поделиться тем, что происходит в их личной жизни.

«СТАР ФАРМАЦЕВТИКА»

Компания «СТАР Фармацевтика» — один из крупнейших производителей лекарств в США. Офис компании и фабрика в Филадельфии — место, где руководители этой компании принимают важные решения, ведут дела со страховыми компаниями и политиками. Здесь также есть и лабораторные хранилища, в которых накоплено множество болезней, вирусов и бактерий.

В этом месте персонажи игроков могут:

- найти одного из руководителей культа здоровья — Джиллиан Шарп;
- обнаружить подложные и компрометирующие документы;
- увидеть на видео или живьём, как здесь творится какая-то сверхъестественная херня;
- попасть в смертельную передрягу;
- устроить здесь диверсию против своих врагов.

ВСТУПЛЕНИЕ

Первая игровая сессия нужна для двух важных целей: дать игрокам время вжиться в образы своих ПИ, а также дать их персонажам узнать о масштабе влияния м'агии на систему здравоохранения города и её жертв.

Попросите игроков представить своих ПИ и пройти процедуру распределения ещё двух отношений с другими ПИ группы. На бланках каждого готового ПИ из этой игровой кампании указаны пол (гендер) и раса — это важно, потому что помогает почувствовать, насколько их группа разнообразная и разносторонняя. Всё это очень важно и в рамках кампании, которая сфокусирована на боди-хорроре.

СИТУАЦИЯ

Два друга членов группы ПИ становятся жертвами таинственного врача. Так как члены группы ПИ не в силах самостоятельно отследить тёмную м'агию этого доктора, ПИ обращаются к Маме с просьбой помочь его найти. Затем они встречают чудовищное создание, называемое Пиявка, притворяющееся врачом больницы Ист-Андервуд. Пиявка крадёт жизненную энергию у пациентов, которых, на её взгляд, никто не хватится. Встреча с Пиявкой распаляет и без того жгучее желание группы подорвать работу коррумпированной части системы здравоохранения Филадельфии и даёт им ещё больше оснований для начала действий.

Если группа ПИ остановит Пиявку и положит конец её охоте, это станет шагом к выполнению их задачи.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Игровая сессия начинается в серый пасмурный день в Колыбели. В окна бьёт дождь. Сейчас зима, и обогреватели почти не разгоняют холод. Пусть игроки потратят какое-то время, разыгрывая обычные утренние дела. Расскажут, где каждый из них просыпается. Просыпаются ли их ПИ одни или с кем-то? Если не одни, то с кем? Сегодня утром на кухне Колыбели во время завтрака проходит собрание. Пусть опишут, как оно происходит. Кто варит кофе, кто жарит яичницу, кто опаздывает к завтраку и ничего не делает? Описание или разыгрывание будней позволят добавить персонажам глубины.

Когда будете готовы двигать историю вперёд, прервите завтрак группы бешеным стуком в дверь. На пороге стоит насквозь промокшая Тесса, подруга героев и местный панк (*Свободомыслящий панк* 60%). Она тащит на спине кого-то, истекающего кровью. В полном смятении она произносит: «Мне нужна помощь. Я не знала, куда ещё пойти. Он сильно ранен — похоже, умирает».

Парень, которого она притащила с собой, — её сосед по комнате, и общий друг группы по имени Эрик (*Бедный художник* 55%). Он впал в кому. У него поверхностное дыхание. Кожа Эрика чрезвычайно бледна и имеет странный, немного пурпурный оттенок. Задрав его рубашку, ПИ видят жуткую паутину из жил, наполненных противоестественно выглядящим тёмным гноем, который также сочится из пулевого ранения, выглядящего так, будто его обработал человек, хорошо знающий медицину. Смерти Эрика, похоже, ещё можно избежать, но сказать наверняка нельзя. Тёмный гной — это м'агическая инфекция, которую может уничтожить только то, что её занесло в организм, — Пиявка.

У Тессы есть следующая информация:

- Во время перестрелки в районе неподалёку Эрика задело шальной пулей.
- Она видела доктора лишь мельком и испугалась его, но так и не смогла понять почему.
- Она не может вспомнить ни имени, ни внешности этого врача, ни даже того, в какую больницу их с Эриком отвезли. Этого не сможет раскрыть и м'агия, но использованные чары показывают, что на память Тессы было наложено какое-то заклятие, путающее её мысли.

СЕКСУАЛЬНОСТЬ И БОДИ-ХОРРОР

Поощряйте размышления игроков о персонажах и их телах — о том, как они могут выглядеть и как ПИ их используют. Перед разговорами о поле (гендере) и расе обязательно бегло погуглите, как лучше описывать цвет кожи и как не зацикливаться на гениталиях гендерквиров в разговоре. Если они способны так радикально изменять свой организм, то что эти персонажи думают о сексе и кто их привлекает? Как именно м'агия их тела делает секс более странным? Вначале лучше обсудить с игроками границы, допустимые при описании секса, ориентации, расы и пола. Возможно, вы решите отказаться от непосредственного описания сцен секса и, скажем, заменить их тем, что было до него и после — это добавит в игру интересных моментов.

Состояние Эрика можно стабилизировать на короткий срок, но у ПИ не так много времени, чтобы выяснить причину инфекции. Кем бы ни был этот доктор, он защищён от любой следящей или определяющей местоположение м'агии, которой обладает член группы. ПИ понимают, что лучший способ разузнать об этой угрозе — обратиться к старой, хорошо подкованной в м'агии наставнице, которая лучше чувствует, что происходит в оккультном подполье, чем они... к Маме из Убежища на Южной улице.

УБЕЖИЩЕ МАМЫ

Убежище — это иноместо, существующее под лавкой вуду с тем же названием. Внутри лавка увешана изображениями символов веве и прекрасными, расшитыми бисером гобеленами с изображениями разных святых и богов. На полках стоят длинные, покрытые блёстками церковные свечи, бутылки с флоридской водой и другими смесями трав и благовоний. Над расположенной в глубине комнаты дверью висит большое металлическое сердце, пронзённое двумя мечами.

Чтобы попасть в «настоящее» Убежище, группа следует за стоявшим у прилавка человеком, который подходит к двери и стучит в неё дважды. Когда дверь открывается, группе ПИ велят спуститься на два лестничных пролёта вниз. Там, где другие увидели бы подвальную кладовую, герои видят Убежище — тёмную комнату,

освещённую несколькими горящими огнём печатями, нацарапанными на стенах.

Там их с улыбкой встречает Мама. Это высокая чернокожая женщина с длинными седыми волосами, заплетёнными в красивые косы. Она носит очень странный наряд, из переплетённых с растениями проводов, ярких тканей, топа и юбки. Для некоторых местных представителей сверхъестественного мира Мама выступает наставницей и родительской фигурой, и ещё она старая подруга Лючии. Она могущественный аватар Матери. Никто не знает, как долго она здесь живёт: из разговоров с ней складывается впечатление, что не меньше века, хоть она и не выглядит старше пятидесяти лет.

С каждого члена группы Мама попросит по заряду. С помощью них у неё получится отследить источник странной инфекции Эрика вплоть до больницы «Ист-Андервуд». Мама не просто видит больницу: её посещает ряд связанных с этим местом запутанных видений. Кажется, будто на больнице лежит множество слоёв остаточного существования, хотя Мама не может понять, реальны они или нет. Она видит слой больницы: коридор с бледно-зелёными стенами и грязно-белыми полами, отполированными в попытке скрыть въевшуюся грязь. Затем освещение мигает, и раздаётся кошмарный звук, словно львы грызут мясо. То и дело Мама замечает блуждающих по больнице призраков — потерянные души, которые, вероятно, умерли в этом месте и оказались в нём заперты. Иногда стены выглядят, будто они состоят из пульсирующего тёмного гноя, похожего на тот, который растекался по груди Эрика. Мама не столько видит доктора, которого они ищут, сколько чувствует на его месте какое-то огромное гротескное склизкое насекомое — оно окружено пурпурной аурой, оставляющей следы по всей больнице. Мама выходит из видения ещё более встревоженная, чем прежде: она гордится своим знанием того, что происходит в оккультном подполье Филадельфии, но никогда не видела подобного раньше.

Мама может дать героям советы и по другим сверхъестественным вопросам, а также помочь им освоиться в мире адептов и аватаров.

Когда ПИ покинут Убежище, они могут заметить, что за ними кто-то наблюдает. Все ПИ видят примерно в квартале от себя похожего на бизнесмена человека (всего таких людей пятеро, и каждый из

Глава 2 «Книги первой. Играй» содержит большое количество информации о последствиях неудачных проверок стресса.

персонажей игроков видит по одному). Все эти люди стоят в разных местах и внимательно наблюдают за группой. Их лица расплываются в жутких зубастых ухмылках, а сами они исчезают, едва их заметят. Это зубастые костюмы, работающие на представителей медицинского страхования «СТАР Фармацевтика», и похоже, что они как-то вышли на ПИ. На данный момент члены группы не смогут выяснить, кто это, даже если у них получится убить или допросить этих существ: тайна их появления должна быть раскрыта позже.

«ИСТ-АНДЕРВУД»

«Ист-Андервуд» — это очень старая больница с устаревшей архитектурой и торговыми автоматами 50-х годов. Такое впечатление, будто время в ней остановилось. Есть что-то тревожное в странных каплях влаги, стекающих с её старых стен. Они выглядят как грязная вода, но при ближайшем рассмотрении будут очень напоминать тёмный гной из заражённой м'агией раны Эрика. При определённом освещении они даже похожи на кровь.

Персонажи игроков пытаются поговорить с охраной или с кем-то в регистратуре, но наткнутся на бюрократический тупик: от них требуют разрешения на осмотр помещений либо от администрации города, либо от вышестоящего начальства. Чтобы проскользнуть вглубь больницы, надо пройти мимо охранников. Это не сложно, но требует отвлекающего манёвра или умелого использования м'агии.

В коридорах, ведущих в подвал, в разных местах виднеются жуткие пятна тёмного гноя. Во время осмотра помещений иногда мигает свет, идущий мимо пациент с капельницей на мгновение может показаться призраком, а на нижних этажах будет чувствоваться запах разложения. Вы можете продолжать сцену с исследованием больницы так долго, как хотите, но особого внимания заслуживает только подвал.

Он выглядит как декорация из фильма ужасов. Повсюду видна свежая и засохшая кровь, крюки и цепи. Иногда, когда вспыхивают холодные люминесцентные лампы, персонажи игроков видят одновременно как реальный мир, так и потусторонний. В нём на каталках лежат чудовищно изувеченные люди, из ран которых сочится тёмный гной. У некоторых есть пулевые ранения, другие выглядят так, будто пережили ампутацию конечности или неудачную операцию на позвоночнике. Все пациенты почему-то ещё живы, будто гной держит их в том же коматозном состоянии, что и Эрика.

Пиявка — адепт, которая пользуется своей способностью незаметно перемещаться по ветхим городским больницам, чтобы красть энергию у пациентов, забытых всеми. Её главная цель — наесться, и с этим ей очень помогает «СТАР Фармацевтика», позволяя пользоваться местным подвалом, а также подвалами нескольких других больниц.

Ужасные создания Пиявки — это духи-людоеды, которые через тёмный гной питаются людьми, пока те окончательно не умрут. Пиявки любят вкус страдания и продлевают жизнь своих жертв как можно дольше, чтобы медленно высасывать каждую восхитительную каплю их боли.

В больнице Пиявка может выдавать себя за доктора, но её истинная внешность — долговязый бесформенный гуманоид с огромными язвами, сочащимися тёмно-фиолетовой слизью. Гной, капающий из её рта, образует вокруг губ пурпурное пятно. Она свято верит, что просто является частью естественной среды города и что эти люди умрут независимо от того, будет она кормиться ими или нет. Пиявка охотно приводит аргументы о выживании наиболее приспособленных и о том, что всем биологическим системам нужен естественный отбор, ведь так заведено в природе. Она использует эти аргументы, чтобы оправдать зло, которое причиняла невинным жертвам. Энергия передаётся к ней через её питомцев-каннибалов, что позволяет ей становиться сильнее и навязывать миру свою извращённую волю.

Справиться с такой опасностью может быть нелегко, но в конечном счёте ПИ должны использовать все свои способности и ресурсы, чтобы манипуляцией или убеждением заставить Пиявку освободить от чар Эрика (и, может, других её жертв) либо положить конец её бесчинству более жёстким способом. На всех списанных медикаментах в логове Пиявки стоит маркировка «СТАР Фармацевтики», что даёт намёк группе о возможной причастности этой кампании к данному делу.

Зубастые костюмы имеют те же параметры, что и шептуны. Чтобы узнать больше о шептунах, обратитесь к главе 6 «Книги второй. Веди».

ПИЯВКА

Скорее всего, Пиявка когда-то была человеком, но из-за собственной порочности и ритуалов модификации тела стала сверхъестественным существом. Её главная цель — быть как можно сильнее, высасывая энергии из больных и раненых. Она достаточно сильна, чтобы менять воспоминания людей, держать под своим контролем группу духов-людоедов и творить заклинания, которые высасывают энергию, когда наложены на жертву. В «СТАР Фармацевтике» знают о ней и позволяют ей бесчинствовать ради собственной выгоды. Движимая голодом, Пиявка преследует свои эгоистичные цели, ради достижения которых обрекает людей на страдания и мучительную смерть.

ПАРАМЕТРЫ

Пиявка не симпатизирует людям, считая их лишь пищей, утоляющей её голод.

Одержимость. Хочет обрести большую м'агическую силу через страдания других.
Предел ранений. 55.
Страх (страсть). Думает, что не сможет умереть, когда захочет покончить со всем.
Благородство (страсть). Защищает институты, позволяющие процветать привилегированным (к которым себя относит).
Гнев (страсть). Пиявка злится, когда слышит что-нибудь альтруистическое о том, что люди должны действовать сообща и поддерживать друг друга, чтобы выжить.
Энергетический вампир (55%*). Даёт Инициативу; повышает предел ранений; заменяет собой способность «Борьба» (*личность одержимости).
Пленница (65%). Манипуляция «Беспомощность»; защита «Одиночество» или «Самосознание».
Владеет. Коллекцией пыточных инструментов и столов в подвале больницы.

ЗУБАСТЫЕ КОСТЮМЫ

Похожи на шептунов и имеют те же параметры, но действуют всё время, а не только когда человек спит. Стремятся подорвать силу воли ПИ.

Избавиться от этого создания можно психической борьбой, используя личность для психотерапии, медитации или экзорцизма против рейтинга «Сведения с ума», которым владеет зубастый костюм. Если у ПИ нет подходящей личности, используется личность с наибольшим рейтингом или одержимость. При наличии нескольких подходящих личностей можно переключаться между ними во время борьбы.

Подобная борьба проходит как рукопашная, в которой личность заменяет способность «Борьба», а также (в случае человека) предел ранений. Поэтому, когда человек сражается с зубастым костюмом, зубастый костюм получает ранения, но его личность «Сводящий с ума» остаётся нетронутой, а человек получает ранения в виде негативных модификаторов личности, которую использует (от них потом можно восстановиться).

Человек может также атаковать зубастые костюмы при помощи своих отношений, действующих на зубастые костюмы как огнестрельное оружие при значимом успехе и сразу убивающие их при 01. Если зубастый костюм наносит ранение человеку,

ПИЯВКА

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	3	7	3	2	1
Метки провала	1	2	3	3	1

использующему против него отношения, то снижает рейтинг этих отношений.

Победив в такой схватке, человек, получивший ранения личности, восстанавливает 1к10 рейтинга этой личности в день. При поражении в такой схватке человек впадает в кому, пока его телом не завладеет, например, демон. Когда демон покинет тело человека, его личность полностью восстановится

ПАРАМЕТРЫ

Имеют манипулятивный голос.
Предел ранений. 1к10+40. Они не материальны, потому только особые м'агические предметы или оружие могут им навредить.
Сводящий с ума (3к10+40%). Заменяет собой способность «Эрудиция» либо используется для снижения рейтинга личностей.

ДУХИ-ЛЮДОЕДЫ

Эти существа являются ещё одной разновидностью великих тварей. Однако духи-людоеды питаются не только энергией больных и умирающих, но и плотью живых. Эти твари чрезвычайно голодны.

Если кто-то рядом с ними получает ранение, они могут поглотить это ранение и исцелить своё (но не больше своего максимума), при этом изначальная цель не получает ранения. Чем больше ранений у духа-людоеда, тем прямолинейнее и жёстче он действует, так как его голод усиливается

ПАРАМЕТРЫ

Злобный побочный продукт тёмной магии.
Предел ранений. 40 + процентный бросок с результатом от 1 до 100.
Небиологический (100%). Атаки, попавшие в духа-людоеда, не получают особых преимуществ при выпадении значимого успеха.
Разрывающий на части (25%-75%). Даёт Инициативу, заменяет способность «Уклонение» и «Борьба». Его атаки считаются атаками острым и тяжёлым оружием: наносят +6 ранений, наносят 1 ранение даже при промахе и наносят ранение как огнестрельное оружие при значимом успехе.

Духи-людоеды — это разновидность великих тварей, о которых можно узнать подробнее из главы 6 «Книги второй. Веди».

КАМПАНИЯ

СТРУКТУРА КАМПАНИЙ В ИГРЕ

Кампания в игре «Неизвестные армии» — это серия связанных игровых приключений происходящих с одними и теми же ПИ, которая начинается в определённой точке и заканчивается там, куда приведут действия ПИ и решения принятые как игроками, так и ВИ. Любая кампания включает:

1. Фазу персонажей (первая сессия).
2. Фазу антагониста (между сессиями)
3. Совместную фазу (игровая сессия)

Фаза персонажей происходит один раз за кампанию. Затем чередуются Фаза антагониста и Совместная фаза.

Фаза персонажа — это совместный процесс, во время которого происходит погружение игроков в мир игры и создание в этом мире их ПИ, которые так хотят всё изменить. У ПИ есть планы, а кампания — это история реализации их планов, их путей и их задач. Достигнутые задачи делают ПИ лучше и учат их ценным урокам, а недостигнутые сбивают с пути, разлагают, делают их хуже и несут плохие последствия для мира. Оба результата интересны, при этом важно ставить перед ПИ такие задачи, с которыми те могут справиться.

Фаза антагониста проходит между игровыми сессиями. Это время, когда ВИ один или со своими знакомыми ведущими обдумывает дальнейшую историю кампании, так сказать, «вкладывает в свой колчан стрелы» (сюжетные повороты, интриги и пр.), чтобы затем «стрелять» ими во время игровой сессии. В это время ВИ надо представлять себя заклятым противником ПИ. Придумывать для них самые гадкие, самые трудные или самые нетривиальные задачи. Такие, узнав о которых ПИ может остановиться и сказать: «Думаю, не стоит идти к такой цели. Если за это придётся заплатить такую цену!» Закончив подготовку испытаний, ВИ не должен переносить своё чувство непримиримого антагонизма в игровой процесс.

Совместная фаза стартует с началом игровой сессии. Теперь задача ВИ — сделать так, чтобы спонтанные преграды на пути ПИ возникали в нужное время и выглядели естественно, история шла своим чередом, правила соблюдались, а играть было интересно всем участникам. В большинстве игр ведущий находится в странной ситуации: он одновременно противостоит игрокам и следит за тем, чтобы правила игры соблюдались. ВИ должен стараться разделять

две своих роли (противника и судьи), чтобы игроки не чувствовали, что ВИ манипулирует ими как захочет. Фаза антагониста и Совместная фаза существуют как раз, чтобы игроки чувствовали, что, если надо, ведущий может быть и злейшим врагом, и хорошим другом. Это не значит, что ВИ должен становиться то Дартом Вейдером, а то волшебной крёстной по ходу игровой сессии. Его любовь должна выражаться в создании интересного, преодолимого сюжета кампании и в том, чтобы дать возможность ПИ раскрыться во время игры, двигаясь по сюжету.

ЭТА КАМПАНИЯ

У ПИ есть несколько вариантов того, как можно разрушить коррумпированную систему здравоохранения. Сейчас они сосредоточены на Филадельфии, и эти наброски для будущих игр основаны на предположении, что сначала они решат местную проблему, а потом уже государственную. Они ещё недостаточно сильны для уничтожения всей системы, но ведь нужно же с чего-то начинать! В конечном счёте, их внимание сосредоточится на местном враге номер один — кампании «СТАР Фармацевтика», намёки на которую появились в деле Пиявки. В течение первых игровых сессий, решая свою задачу ПИ столкнутся с несколькими сверхъестественными агентами «СТАР Фармацевтика» .

Задача группы трудна и выполнить её за пару игр вряд ли получится, так что обратите внимание на этапы, данные в набросках следующих сессий. Выполнив свою первую задачу, группа может перейти к более амбициозным шагам, направленным на окончательную ликвидацию подобных сверхъестественных коррумпированных систем на национальном (и мировом) уровнях.

ПЕРВЫЕ ИГРОВЫЕ СЕССИИ

НАДЁЖНЫЙ ПЛАН АТАКИ?

Возможные этапы развития сюжета:

- Определить главные фигуры, с которыми нужно разобраться.
- Согласовать план действий и привести его в исполнение.
- Залечить раны, полученные в «Ист-Андервуде».

ПИ могут нанести удар по индустрии здравоохранения Филадельфии с разных сторон, и каждая такая атака может стать основой для одной игровой сессии.

- Найти политиков, получающих взятки за поддержку агентов сверхъестественного, и выяснить, кто им платит.
- Выяснить, есть ли в городе другие больницы, управляющих которых шантажируют или контролируют с помощью м'агии такие, как Пиявка.
- Расследовать слухи, ходящие в компаниях, работающих со «СТАР Фармацевтикой» о том, что она является культом.
- Вычислить аптеки и подозрительных лиц, которые могут подделывать документы в пользу компании «СТАР Фармацевтика». Опросить местных жителей и знакомых, переживших события, похожие на историю Тессы и Эрика. Выявить через них другие опасности.

Каким бы путём ни пошли ПИ, это будут прямые, целенаправленные удары, необходимые для продвижения по сюжету и решения их задачи. Дайте ПИ разгромить аптеку или офис политика, распространить вирус или убедить людей из определённой организации в необходимости перемен. Поощряйте их попытки делать что-то необычное с помощью Крусомантии. Первая игровая история — это первая серьёзная операция группы, так что она очень важна. Разобравшись с Пиявкой, ПИ отрубили одну из множества мелких голов коррумпированной гидры в системе здравоохранения. Информация, которую они будут находить с этого момента, приведёт их к компании «СТАР Фармацевтика». Она — это та сверхъестественная угроза, которая привела к разложению всей системы здравоохранения Филадельфии. Хотя в городе есть много других медицинских компаний, только эта использует оккультные силы.

Уход героев из Колыбели, будь то их первая вылазка или одна из последующих атак, даст «СТАР Фармацевтике» возможность действовать. Когда ПИ вернутся, склад будет разгромлен, их личные вещи сломаны и разбросаны, а дом, который они так усердно защищали, осквернён. Кто-то смог прорваться сквозь их м'агический барьер. Но кто? Эту интригу героям придется раскрыть уже во время следующей игровой сессии, хотя какие-то предположения у них могут появиться уже сейчас (это были зубастые костюмы, которых, конечно же, прислала «СТАР Фармацевтика»).

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Скорее всего, вам придётся придумать какого-нибудь второстепенного персонажа из того места в городе, по которому ПИ решат нанести удар (политика, страхового агента, фармацевта). Этот персонаж не связан с м'агией, он легко поддаётся убеждению и представляет собой разочаровывающее воплощение апатии или жадности, причиной которых стало сотрудничество со «СТАР Фармацевтикой». Дайте ему одну личность (например, *Сенатор штата* 55%). Настоящая трудность при этом — проникнуть внутрь, разрушить что-то или провести отвлекающий манёвр, чтобы нанести запланированный удар. В некоторых операциях могут быть задействованы другие люди, но это необязательное условие.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВЕДКА

Возможные этапы развития сюжета:

- Вновь сделать Колыбель безопасным местом.
- Выяснить, кто уничтожил все вещи ПИ.
- Упрочить эмоциональные связи и успокоиться.
- Спланировать дальнейшие действия.

Колыбель разгромлена. Группа ПИ может несколькими способами узнать, что это сделали зубастые костюмы. Например, применив разоблачающую или сенсорную м'агию и увидев, что на всех разбитых вещах имеются следы сверхъестественных зубов. Отличным источником информации может стать Мама, рассказав ПИ о полезном заклинании, артефакте или оказав помощь собственными видениями (не забывайте, что ПИ отдают ей заряды энергии за каждую оказанную услугу). ПИ могут найти и собственное решение. При этом не важно как, но ПИ выясняют, что это зубастые костюмы пробили барьер, окружавший их дом, и разрушили его. Улик, указывающих на причастность «СТАР Фармацевтики», они не найдут, но будут уверены в том, что зубастые костюмы как-то связаны со всем этим медицинским кошмаром.

Группе придётся восстановить м'агический барьер и на этот раз сделать его ещё лучше. Для этого им нужна подходящая м'агия. Мама может дать им пару советов и в этом. Для восстановления дома может понадобиться новый ритуал, который придётся придумать совместно. Ритуал должен тематически подходить их странной «семье» и их практикам модификации тела. Скорее всего, для него ПИ придётся использовать более сильную защитную м'агию, а не ту, которая доступна их традиции.

Восстановив Колыбель, ПИ могут приступить к претворению в жизнь своего плана действий. Зубастые костюмы напали на их дом — как ПИ будут мстить? Как ПИ их выследят? ПИ должны спланировать, как они найдут зубастые костюмы и отомстят им.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Вполне возможно, что в этот момент персонажам игроков будет крайне хреново как в физическом, так и м'агическом плане. Это может стать дополнительным сюжетным элементом: как они восстановятся сами и вернут себе заряды м'агии? Последнее особенно важно, поскольку Мама забирает у ПИ заряды каждый раз, когда помогает им.

По ходу данной игровой сессии в игру можно добавить больше второстепенных персонажей — людей, которых герои встретят на Южной улице: поставщиков изысканных (но не очень полезных) м'агических фолиантов; соседей, которые могли видеть, как в Колыбели происходило нечто странное; людей, которых возможно, придётся заставить держать язык за зубами (хотя, возможно, те и сами решат не рассказывать об увиденном, поскольку оно выглядело чересчур странно). Добавляйте в игру персонажей панков и отдыхающих на верандах местных, странных представителей оккультной альтернативной культуры, владельцев фургончиков с едой и тому подобных людей. Помните, что это — Филадельфия, поэтому второстепенные персонажи должны воплощать собой невероятно разнообразное население и смешение культур в городе.

Если у игроков получится придумать свой необычный и крутой способ узнать, кто разгромил дом ПИ, используйте его. На самом деле не важно, как именно ПИ узнают о зубастых костюмах, — главное, что в итоге они о них узнают, но не будут знать об их связи со «СТАР Фармацевтикой».

СЕРЕДИНА КАМПАНИИ

ВООБЩЕ-ТО У НАС ЕСТЬ НАСТОЯЩАЯ РАБОТА!

Возможные этапы развития сюжета:

- Продолжить ходить на работу.
- Разделиться, чтобы успеть больше сделать.
- Выбрать, что важнее: работа или одержимость.
- Найти зубастые костюмы.

Разыграйте эту часть кампании после двух-трёх набегов группы на объекты здравоохранения, находящиеся под оккультным влиянием. Персонажам игроков, у которых есть работа, позвонят коллеги или руководство, чтобы узнать: собираются ли ПИ возвращаться на работу? Их нет уже несколько дней. Это вынудит ПИ сделать выбор: продолжить прогуливать и потерять работу или найти способ как-то вести расследование прямо с неё. Должности ПИ открывают доступ к разной медицинской информации, которая может им пригодиться. Возможно, им также понадобится пополнить свои запасы.

Остальные герои могут пока заняться выслеживанием зубастых костюмов. Постарайтесь рассчитать время так, чтобы, когда работающие персонажи вернутся домой, у неработающих уже была информация, позволяющая отправиться за зубастыми костюмами. Эти создания скрываются среди заброшенных таунхаусов в южной части Филадельфии, в очень бедном районе. Там ПИ найдут пятерых зубастых костюмов (восстановившихся, если кто-то из них был уничтожен ранее) и ещё адепта, называющую себя Хроникой. Она тоже одета в деловой костюм, но при этом её поддерживает экзоскелет, сделанный из металла и пластика, который прикреплён к её конечностям. Экзоскелет даёт ей возможность передвигаться, несмотря на тяжёлые заболевания, разрушающие её внутренние органы и мышечную ткань. К ней постоянно подключены многочисленные капельницы, трубки и пакеты. Если ей нужно куда-то отправиться, ей помогают в этом зубастые костюмы.

Персонажам надо самим решить, как действовать с Хроникой и с её зубастыми костюмами, при этом зубастые костюмы ведут себя довольно враждебно. Они желают либо навредить ПИ, либо отпугнуть их, так как «СТАР Фармацевтика» ещё не считает их достаточно опасными, чтобы убить. Если ПИ нападут на зубастые костюмы — это огорчит и разозлит Хронику.

ХРОНИКА

На самом деле Хроника не злая; она просто одержима болезнями и накоплением их в своём теле. Хроника напрямую работает на «СТАР Фармацевтику», и именно она с помощью м'агии призвала зубастые костюмы, чтобы те выполняли приказы компании. В обмен на это она получила

доступ ко всем болезням, к которым хотела, и новейшему медицинскому оборудованию. Хроника знает штаб квартиру «СТАР Фармацевтики», как свои пять пальцев и обладает сетевым допуском, который есть не у всех. Ради спасения себя или своих зубастых костюмов она может рассказать о причастности «СТАР Фармацевтики» к бедам персонажей и может помочь им пробраться в главное здание этой компании или в её представительства.

ПАРАМЕТРЫ

Без зубастых костюмов, которые составляют ей компанию, Хроника будет чувствовать себя печально и одиноко.

Одержимость. Специально получить как можно больше хронических заболеваний.

Предел ранений. 50.

Страх (страсть). Боится, что всё, что она делает, лишь приближает её к бессмысленному концу.

Благородство (страсть). Хочет защитить своих сверхъестественных «друзей».

Гнев (страсть). Она злится на людей, нападающих на её зубастые костюмы.

Крусомантия (75%*). Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).

Неумолимая (45%). Манипуляция «Самосознание»; защита «Насилие»; заменяет способность «Преследование».

Владеет. Экзоскелетом из металла с экраном и 4G-подключением; вещмешком, набитым шприцами, пробирками, контейнерами для образцов и бинтами; пропуском в компанию «СТАР Фармацевтика».

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Во время этой игровой сессии ПИ могут потерять или не потерять свою работу. Это может волновать игроков, а может и не беспокоить их. Так или иначе, вы должны объяснить, что ПИ могут лишиться источника доходов. «СТАР Фармацевтика» даже может попытаться надавить на их работодателей, чтобы «подпортить персонажам кровь» и помешать им вернуться на работу.

Хроника чем-то похожа на ПИ: она Крусомант-инвалид, целенаправленно приобретающий всё больше хронических болезней. Само её существование — насмешка над здравоохранением. Но она действительно может помочь людям, и особенно ПИ. Было бы хорошо, если бы Хроника пережила эту часть кампании и направила группу по новому следу, взамен на свою безопасность помогла бы ПИ проникнуть в «СТАР Фармацевтику». Таким образом она смогла бы снова появиться в ходе следующей игровой сессии и предать ПИ, чтобы сохранить свой источник болезней — компанию «СТАР Фармацевтика».

ВНЕДРИТЬСЯ И УДАРИТЬ В СЕРДЦЕ

Возможные этапы:

- Пробраться в «СТАР Фармацевтику».
- Понять, кто получает от этой компании сверхъестественную выгоду.
- Попробовать этому помешать.

Цель этой игровой сессии в том, чтобы наконец выполнить свою задачу и разрушить коррумпированную систему здравоохранения (по крайней мере местную). Если у ПИ получится это сделать (а у них, конечно, получится) — это сильно ударит по коррупции и будет большой победой для ПИ. Для этого ПИ надо выявить, кто управляет «СТАР Фармацевтикой», и разобраться с ними.

Интересно, если эта сессия пройдёт на фабрике компании в центре города. Она занимает около шести кварталов и состоит из офисных зданий, переходов, лабораторий и складов. Проникнуть внутрь можно по-разному, но ПИ придётся столкнуться с местной охраной (*Корпоративный охранник* 60%, предел ранений 60, всегда ходят парами, вооружён шокером), а также с надёжными замками, решётчатыми воротами и камерами видеонаблюдения.

ХРОНИКА

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	4	5	2	4	2
Метки провала	1	0	0	4	0

ДЖИЛЛИАН ШАРП

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	3	3	5	5	3
Метки провала	0	0	1	1	3

ДЖИЛЛИАН ШАРП

Бессердечная управляющая лечебницы 55%, Корпоративная акула-манипулятор 65%.

Джиллиан отвечает за учреждение, расположенное в главном здании корпоративного комплекса. Она лидер культа здоровья среди работников «СТАР Фармацевтики». Лаборанты, заводские рабочие, даже водители грузовиков — все они кажутся очень здоровыми и на вид находятся в отличной физической форме, но, по правде, стоят всего в шаге от сердечной недостаточности или инсульта. Высокая, почти беловолосая блондинка лет 50, Джиллиан готова на всё, лишь бы сохранить уровень прибыли компании.

Культ здоровья Джиллиан набрал обороты и привлёк внимание кого-то большего, чем она сама, — аватара Шамана, который пытается изменить само понимание здоровья по всей Америке. Этот аватар направляет м'агию к Джиллиан и членам её культа через сновидения, давая им аномальную физическую силу и уменьшая необходимость во сне. Джиллиан не вполне осознаёт, что происходит на самом деле, и, скорее всего, все участники культа могут оказаться при смерти, стоит аватару лишить их поддержки. Если ПИ задумают расширить своё расследование до масштабов страны, они могут узнать об этом аватаре больше.

Больше информации об архетипе Шамана можно найти в главе 9 «Книги четвёртой. Разоблачай».

Когда группа загонит Джиллиан в угол в её офисе, та начнёт отрицать свою вину и отправит героев в зал заседаний на верхнем этаже. Джиллиан знает, кто такие ПИ, и постарается помешать им туда добраться: она боится, что группа действительно сможет одолеть её оккультную охрану и может ей физически навредить. После встречи с ПИ она звонит в службу безопасности или Хронике и приказывает перехватить группу. Если Джиллиан не сможет остановить группу ПИ, то постарается сбежать.

В совете директоров компании «СТАР Фармацевтика» заседает несколько её прихлебателей. Они пользуются своей чудовищно запутанной системой сделок, менеджеров и наёмных работников, чтобы наживаться. Простые люди, работающие на «СТАР Фармацевтику», ни в чём не виноваты. Чем ПИ готовы пожертвовать, чтобы не только разрушить здание, но и спасти невиновных? Насколько виновны члены культа и можно ли ещё вправить им мозги? Сможет ли группа устранить совет директоров и избежать негативных последствий этого шага?

Если персонажи игроков ворвутся на заседание, члены совета директоров зададут им множество подобных вопросов. Этот разговор может подтолкнуть ПИ к смене тактики: вероятно, они решат попробовать более осторожный подход вместо прямого физического нападения. Моральная дилемма должна сделать ситуацию интереснее — как и вопрос о том, будут ли ПИ готовы пойти на компромисс или их одержимость окажется для них важнее чужих жизней.

В зале заседаний группа увидит на стене большую карту с другими объектами системы здравоохранения «СТАР Фармацевтика». В США есть по меньшей мере тридцать подобных комплексов, которые им придётся разрушить. У них впереди ещё много работы. Если Джиллиан Шарп удастся сбежать, она использует свои связи, чтобы устроиться в одно из этих мест, и продолжит медленно разрушать здравоохранение США, ведомая незримой рукой аватара Шамана.

Помните, что ни один из этих антагонистов не является ни демоном, ни адептом, ни аватаром. Они просто очень богатые, защищённые и привилегированные люди, создавшие компании на фундаменте из страха и денег. Хотя Джиллиан и её культ находятся под влиянием аватара Шамана, в целом они обычные люди, которыми манипулируют так же, как они сами делают это с другими. Подчас это страшнее, чем умение изменять реальность: как остановить тех, кто и без м'агии способен держать под своим контролем тысячи рабочих? Да, они действительно использовали Хронику и её зубастые костюмы для достижения своих целей, но сами они не адепты и не аватары. Их главная сила — это влияние.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Членов совета директоров не обязательно описывать подробно. Хватит и чего-то вроде: *Напыщенный управляющий 45%*. Не слишком углубляйтесь в детали, просто создайте общее ощущение того, что социально и экономически они стоят чуть выше, чем ПИ, — достаточно высоко, чтобы выступать против них было страшно. Например, они могут много знать о личной жизни и знакомых членов группы.

ПИ могли привести с собой Хронику, чтобы она помогла им проникнуть внутрь, ведь она хорошо знает местность. Убедитесь, что Хроника добавит героям проблем, независимо от того, будет ли она находиться на территории комплекса или не будет. Хронике выгодно существование «СТАР Фармацевтике», и она ни за что не захочет лишиться этой выгоды.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Возможные этапы развития сюжета:

- Что будет теперь, когда «СТАР Фармацевтика» дестабилизирована?
- Будут ли ПИ искать аватара Шамана, о котором узнали?
- Разговор с другими ПИ.

Во время последней игровой сессии этой кампании ПИ смогут хорошенько обдумать всё сделанное. То есть в теории свергать коррумпированные системы, конечно же, здорово, вот только есть одна проблема: чем их заменить?

О том, что ПИ сделали со «СТАР Фармацевтикой», что бы ни случилось, говорят во всех новостях. ПИ могут посмотреть репортажи на своих смартфонах или по телевизору в кафе. Не забудьте отметить, что последствием их действий станет нехватка необходимых многим медикаментов, ведь центр их распространения больше не работает. Можно ли назвать это малой ценой за уничтожение большего зла? Многим теперь придётся справляться с последствиями их действий.

ПИ могут организовать на своём складе рейв-вечеринку или отпраздновать победу в кругу близких. Будет кстати и хороший разговор по душам между ними, а может быть, между ними и Мамой. Беседа поможет создать эмоциональный и грустный финал. Эта игровая сессия должна быть сосредоточена на последствиях радикальных перемен, даже если эти перемены были к лучшему. Смогут ли ПИ продвинуться в изучении м'агии благодаря этим событиям? Может быть, из-за резкого изменения окружающих обстоятельств что-то кардинально изменится и в них самих? Каков будет их следующий шаг? Какой город станет их следующей целью, если они вообще решат продолжить? А возможно, всё это немного чересчур для них и им стоит заняться чем-то другим?

Завершите кампанию на высокой ноте, с чувством надежды на лучшее будущее, и расскажите в эпилоге, чем каждый из персонажей игроков займётся дальше.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

В этой игровой сессии не так много событий, и тематически она больше посвящена внутренней борьбе. Поощряйте разговоры между ПИ, спросите, что, как им кажется, обо всём этом думает Мама, и постарайтесь подтолкнуть их к участию в сценах, которые фокусируются на эмоциональной оценке их действий и том, как происходящее соотносится с активизмом в реальном мире. Это позволит игрокам более остро прочувствовать кампанию и создаст уместное ощущение беспокойства об активизме в США. Это идеальный момент, чтобы завершить кампанию, а возможно, и продолжить её, выбрав более амбициозную задачу.

М'АГИЧЕСКИЙ СБОРНИК

МАТЬ (АВАТАР)

Один из самых старых и сильных архетипов. Воплощает заботу, уют, защиту и всеобъемлющее чувство присутствия добродетельной высшей силы. Архетип матери выступает за покой, безопасность и любовь. Среди негативных сторон этого архетипа можно выделить контроль и подавление самостоятельности: тот, кто всю жизнь оглядывается на мнение матери, никогда не вырастет полноценным независимым членом общества. Встречаются матери, которые культивируют в своих детях чувство зависимости и привязанности, чтобы оставить их возле себя; таким детям потом трудно разорвать подобную порочную связь.

Такая зависимость (когда ребёнок подчинён контролирующей его матери, которая не терпит непослушания) — это тёмная сторона данного архетипа. Всепоглощающая мать, которая обращает в рабство своими объятиями — именно такую форму принимает извращённое отражение ласковой силы архетипа. Видели фильм «Психо»? Мамаша Бейтс как раз подходит под это описание.

ТАБУ

Для матери абсолютно немыслимо причинить вред ребёнку или как-то бездействовать, когда ребёнок страдает или когда ему кто-то пытается причинить вред.

Разумеется, все мы чьи-то дети, поэтому это табу относится лишь к детям, не достигшим 16 лет, или собственным детям Матери. Обратите внимание, что «вред» может иметь совсем иное значение для тех, кто идёт по пути всепоглощающей матери. Такая мать вряд ли ударит своего ребёнка, но вполне способна убить его, чтобы не дать окружающему миру пагубно на него повлиять.

КАНАЛЫ

1%-50%. На таком уровне Мать снисходительна и заботлив. Если Мать рядом, когда кто-то теряет контроль над собой после провала проверки стресса, она может попытаться его или её успокоить. Она просто шепчет утешительные слова, обнимает, вытирает человеку слёзы и говорит, что всё будет хорошо. Затем выполняется проверка личности аватара (Мать). При успехе эффект аналогичен оказанию психологической помощи.

Эта способность может даже быть использована для исцеления физического урона. Успешная проверка личности аватара (Мать) вылечивает пять ранений (ведь после маминого поцелуя всегда становится легче). Однако такую способность можно применять не чаще, чем один раз в неделю на каждого раненого.

51%-70%. Слышали расхожую фразу о том, что не стоит вставать между мамой-медведицей и её медвежатами? Так вот, на этом уровне аватар — мать-медведица. Если кто-то угрожает её ребёнку или кому-то, к кому она испытывает материнские чувства (к тому, по отношению к кому она могла использовать канал первого уровня), то мать получает ряд боевых преимуществ в сражении с подобным источником опасности, пока её дети или «дети» не окажутся в безопасности. Преимущества следующие:

- Аватар (личность Матери) получает черту «Даёт Инициативу».
- Аватар (личность Матери) получает черту «Заменяет способность «Борьба».

КРУСОМАНТИЯ

Крусомантия — это трансформация тела с целью изменить вещи за его пределами. Посредством внутренней трансформации человек может влиять на мир вокруг. Этот тип м'агии не может использоваться только ради личной выгоды. Личность — часть общества, поэтому изменения в заклинателе повлияют на всех, кто его

окружает. Тело — это настраиваемый инструмент, который можно использовать так, как позволяет воображение. Крусоманты отвергают понятие стабильности, рамок и неизменности тела и личности. Они верят в раздвигание границ ради того, чтобы увидеть, на что действительно способен человеческий организм. Они берут практики, которые многие шаманы различных культур применяли на протяжении веков, и выводят их на следующий уровень. Как много может вынести тело? Какова истинная форма человека? Зачем её ограничивать?

Крусомантия похожа на м'агическую традицию эпидеромантии, но в конечном счёте от неё отличается. Крусоманты не изменяют плоть, чтобы достичь какой-то формы самоопределения, — они изменяют свои тела, чтобы повлиять на внешние и космические процессы. Малые заклинания фокусируются в основном на изменении тела, в то время как эффекты значимых и великих простираются намного дальше.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. Чтобы создать малый заряд, крусомант должен видоизменить своё тело. Это может быть рана, украшение, операция, имплант, приём изменяющего вещества или что-то большее, что люди обычно делают со своим телом. Наносить себе вред или делать необратимые изменения необязательно.

Получение значимого заряда. Чтобы создать такой заряд, крусоманту надо внести серьёзное изменение в своё тело. Отрезать небольшую его часть, вырвать зуб, заменить глазное яблоко, покрыть большой участок кожи татуировками или шрамами, проглотить опасное количество лекарств, не спать в течение недели и так далее. Эти изменения постоянны, травмоопасны и должны заполнить предел ранений такого агента хотя бы на четверть.

Получение великого заряда. Для создания великого заряда агенту требуется внести значительное изменение в своё тело. Заменить кожу древесной корой. Навсегда принять облик другого человека. Отрезать язык. Заменить все внутренние жидкости на что-то другое. Добавить дополнительные конечности туда, где их быть не должно. Попереть всё человеческое, нечеловеческое или чужеродное — став чудовищем.

ТАБУ

Тело крусоманта не может быть нормальным. Крусоманты не следуют рекомендациям медицинских учреждений, не ограничиваются гендерными ролями и не повторяют уже совершённых достижений человеческого тела. Они выходят за рамки приемлемых культурой ролей и моделей поведения человеческого организма. Они должны не только отвергать моду или культуру, которые навязываются в современных США, но и стремиться к изменению самого функционирования своего организма.

Если заставить крусоманта выглядеть или относиться к своему телу, как это делает обычный человек (принимать лекарства по назначению, слишком долго находиться в одном и том же положении, удалять татуировки), он потеряет свои заряды м'агии.

Крусоманты не могут целенаправленно придерживаться какого-либо определённого шаблона внешности. Их тело не может быть обычным. Оно не может быть здоровым (но может выйти за пределы «здорового»).

СЛУЧАЙНАЯ ОБЛАСТЬ М'АГИИ

Крусомантия — это, в общем и целом, алхимия тела. Её цель — сделать организм лучше и не таким, каким он был раньше. Это также своеобразный символ трансформации в общем, ведь в нашем теле находятся сердце и мозг — хранители наших мыслей, чувств и желаний. Вырабатываемый нашим телом серотонин влияет на нашу способность воспринимать окружающий мир и на сознание как таковое. Крусомантия в основном воздействует на тело заклинателя, но может повлиять и на тела окружающих: на то, что они видят, как они двигаются, что они чувствуют.

МАЛЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ

РУКИ-НОГИ

Цена. 1 малый заряд.

Персонаж может превратить свои руки в ноги или ноги в руки или использовать любую комбинацию этих вариантов.

ИЗМЕНЕНИЕ ПЛОТИ

Цена. 2 малых заряда.

Персонаж может удлинять, искажать или растягивать любую часть своего тела для придания ей неестественной формы.

НЕЙРОСДВИГ

Цена. 2 малых заряда.

Персонаж может временно перекодировать части мозга, своего или чьего-то ещё, для достижения разных эффектов. Такие эффекты длятся количество часов, равное результату броска на сотворение заклинания. Примеры эффектов: не чувствовать

Больше о эпидеромантии можно найти в главе 2 «Книги пятой. Ищи».

боли, стать левшой, запомнить увиденное за день до мельчайших деталей, обходиться без сна.

ПЕРЕДАЧА ЧУВСТВ

Цена. 1 малый заряд.

Персонаж может отключить одно или несколько собственных чувств и передать их кому-то другому. Для начала нужно использовать на цели то чувство, которое персонаж собирается передать: увидеть её, понюхать и так далее. Цель будет чувствовать то, что почувствовал бы персонаж, словно она находится в его теле и на его месте. Эффект длится количество минут, равное результату броска на сотворение заклинания.

ГЛУБОКАЯ ЭМПАТИЯ

Цена. 1 малый заряд.

Персонаж получает способность чувствовать то, что чувствуют или чувствовали другие, словно это отпечатывается в его сердце. Выбрав цель в пределах диапазона чувств, он ощущает её эмоциональное состояние, настроив на неё свою ауру чувств. Пока это заклинание активно, все потрясения, полученные целью, будут отражаться и на персонаже. Эффект длится количество минут, равное результату броска на сотворение заклинания, или до тех пор, пока персонаж не получит метку провала, — в зависимости от того, что произойдёт раньше.

ЗНАЧИМЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ

СИМПАТИЧЕСКОЕ НАЛОЖЕНИЕ

Цена. 2 значимых заряда.

Персонаж может подвергнуть своё тело физическому воздействию: ударить себя, ущипнуть, порезать руку, помастурбировать — а затем заставить кого-то другого, с кем он ранее находился в каком-либо физическом контакте, почувствовать результат (боль, удовольствие, давление, что угодно) вместо персонажа. Если персонаж причиняет себе вред, то последствия от этого остаются, но он не чувствует никакой боли. Он может таким образом наносить раны противнику, но их число будет составлять 1/10 от того количества ран, что он нанесёт себе.

ВЗРЫВ ЧУВСТВ

Цена. 1 значимых заряд.

Персонаж выделяет феромоны, которые воздействуют на окружающих. Так персонаж может заставить их почувствовать любовь, тревогу, смятение или гнев. Можно воспользоваться этим, чтобы атаковать счётчик потрясения противника или манипулировать им. У этого заклинания довольно ограниченный диапазон — не больше обеденной зоны в ресторане или школьного спортзала, но источник феромонов никто определить не сможет.

ЗАМЕНА МЫШЕЧНОЙ ПАМЯТИ

Цена. 2 значимых заряда.

Это заклинание позволяет украсть отработанный навык или технику другого человека и заменить на новые. Это может быть всё что угодно, а степень реалистичности или абсурдности ограничивается только воображением игрока. Например, можно заменить чей-то навык жонглирования на умение танцевать ирландские танцы. Процесс не включает в себя никакого воздействия на когнитивную память, поэтому цель обычно не имеет представления, каким образом она научилась делать то, чего раньше не умела, и почему не может делать того, что раньше получалось хорошо. Это заклинание может пригодиться, если персонаж хочет создать путаницу среди охранников, заменив чьё-то умение использовать клавиатуру цифрового замка на какой-нибудь другой навык.

ТОКСИЧНОСТЬ

Цена: 1 значимый заряд.

Кожа, язык или кончики пальцев вашего персонажа становятся ядовитыми. Но не для него самого, конечно. Используйте способность «Борьба» вашего ПИ, чтобы коснуться цели ядовитой частью тела — если, конечно, персонажу оказывают сопротивление. В противном случае любой, кто подвергнется воздействию яда, должен совершить проверку способности «Стойкость». При успешной проверке противник лишь испытает тошноту в течение количества минут, равного результату броска на сотворение заклинания, получая штраф –30% к проверкам физических навыков до тех пор, пока эффект не спадёт. При провале проверки противник получит ранения, как от удара кулаком (сложите результат двух костей), а также испытывает тошноту. При значимом или критическом успехе он останется в полном порядке. При значимом провале противник получит урон, равный результату броска на сотворение заклинания, с пределом в 40 ранений. При критическом провале противник погибнет.

ФАНТОМНАЯ ЧАСТЬ ТЕЛА

Цена: 2 значимых заряда.

Персонаж отделяет свою конечность, глазное яблоко, палец, ухо или другую часть

тела и уменьшает таким образом свой предел ранений на 10. Если персонаж оставит эту часть тела где-то, то она запомнит всю информацию, за которую отвечает: вкус, звуки, тактильные ощущения и так далее. Когда персонаж возвращает её, она прирастает обратно к телу и восстанавливает его предел ранений. Игрок, управляющий этим персонажам, получит бонус +10% к любой проверке, в которой задействована полученная подобным образом информация.

ВЕЛИКИЙ ЭФФЕКТ

Крусомантия сосредоточена прежде всего на боди-хорроре и связи тел как системе внутри системы. ПИ может представить, что все тела в определённой области связаны, а затем повлиять на множество систем чувств одновременно, либо кардинально изменить тело человека или 5 его ближайших друзей, либо стереть какую-то мышечную память на всей Земле, либо искоренить какой-то вирус. В общем, сделать глобальную вещь, связанную с телом.

ОЦЕНКА ЧЕГО-ТО

Если личность ПИ позволяет интуитивно понимать людей, можно дать ей черту, позволяющую оценивать счётчик потрясения цели. Выберите 1 из 5 счётчиков цели и, проведя немного времени с целью (столько, чтобы внушить ей доверие), проверьте эту личность своего ПИ. В зависимости от результата ПИ поймёт, в каком состоянии цель

В начале игры считается, что ПИ уже проанализировал тех, с кем в отношениях.

Критический провал. У цели каменное выражение лица. Это раздражает, и цель это знает. Цель и сама раздражена навязчивостью вашего ПИ.

Провал или значимый провал. У ПИ ничего не выходит.

Успех. ПИ понимает, на каких счётчиках у цели больше меток чёрствости, чем у него, а на каких меньше.

Значимый успех. ПИ узнаёт, если у цели намного больше или намного меньше меток чёрствости на выбранном счётчике, чем у него. Он точно не знает, какова разница, если меток больше на 1 или 2. Если же разница в 3 и больше метки, он понимает разницу гораздо чётче.

Критический успех. То же, что и при значимом успехе, а также ПИ знает, есть ли у цели постоянное сумасшествие из-за 5 меток провала на выбранном счётчике. Синдромы, вызываемые пятью метками провала, достаточно очевидны, но иногда у людей получается их скрыть.

ГЕНЕЗИС ДЭНИЕЛС

Коротко стриженная чернокожая женщина 32 лет, с большими добрыми глазами. Она любит одеваться в тёплый трикотаж и многослойные одежды нейтральных цветов, обтягивающие её высокую фигуру. На её изящных руках красуются перчатки без пальцев.

Одержимость. Она одержима желанием запрограммировать своё тело. Она пытается добиться этого при помощи инсулина, нужного ей для лечения диабета первого типа, но использует его исключительно нестандартными способами: отмеривая слишком большие или слишком маленькие дозы, вводя точечные инъекции в определённые органы или применяя разные виды инсулина. Она больше не думает об инсулине как о лекарстве, но, скорее, как о программном коде, который она может внедрить в своё тело для достижения сверхпрограммируемой производительности.

Активистка (40%). Манипуляция «Беспомощность»; терапевт; заменяет способность «Связь».
Крусомантия (50%*): Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).
Программист (30%): Оценка «Самосознание»; защита «Беспомощность»; заменяет способность «Скрытность».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Самосознание»). Она боится, что на самом деле не контролирует своё тело.
Благородство (страсть). Защищает тех, кто выступает за социальную справедливость.
Гнев (страсть). Терпеть не может, когда другие люди относятся к ней со снисхождением.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник__%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже __%
Ответственность Антуан 60%

Предел ранений. 50.

Владеет. Она везде таскает с собой свои гаджеты: взломанный смартфон последней модели и недавно обновлённый ноутбук с загруженными на нём Kali, Python и Ubuntu, с помощью них она пишет коды на заказ. У неё всегда с собой гораздо больше инсулина, чем нужно, а поскольку он должен храниться в холоде, то ещё и пакеты со льдом и переносной холодильник. У неё куча разных кредитных карточек и удостоверений личности — и все с её фотографией, а ещё — несколько лыжных масок и капюшонов, чтобы прятать лицо от камер наблюдения, и значок с символом антифа от лучшей подруги по колледжу.

Важные места. Склад-Колыбель.

У Генезис диабет первого типа с 12 лет. Первый тип (инсулинозависимый) означает, что без инъекции инсулина несколько раз в день она умрёт. Генезис полностью зависит от контролирующей инсулин системы здравоохранения, его хаотично растущей цены и снижающегося качества, а также от высокой стоимости оборудования для его применения. Удручает то, что существуют и более эффективные способы лечения диабета, которые улучшили бы её жизнь, но такие лекарства и оборудование выпускаются только для получения прибыли, и они ей не по карману.

Её негодование из-за невозможности получить доступ к более качественным лекарствам росло, а постоянное повторение одних и тех же действий в ритуалах с инъекциями въедалось ей в голову всё больше и больше. Подсчёты дозировки и количества углеводов, которые она должна потреблять, вкупе с бессонными ночами программирования систем безопасности в Linux привели её к неожиданному озарению. Цифры и алгоритмы в коде те же, что и в дозировках инсулина — это же так очевидно. С этого момента она начала игнорировать порядок приёма инсулина и стала вводить лекарство по своим собственным нелогичным схемам, основанным на опыте программирования. Для неё лекарства стали всего лишь командами, которые она вводит в свою внутреннюю программу.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	0	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	3	0	Статус 50%	Преследование 30%
Самосознание	1	2	Эрудиция 60%	Лживость 20%
Сверхъестественное	2	0	Внимание 55%	Скрытность 25%
Насилие	1	0	Связь 60%	Борьба 20%

ХЕ СУ ПАРК

Невысокая женщина 26 лет. Кореянка. Её чёлка всегда безупречна, а прозрачные пластиковые очки обрамляют её задумчивые тёмные глаза. Она очень суетлива. Хе Су обожает узорчатые рубашки на пуговицах, куртки и джинсы.

Одержимость. Хе Су одержима идеей освобождения потенциала человеческого разума. Многие свойства мозга пока неизвестны науке, и Хе Су стремится обнаружить упущенное с помощью всевозможных комбинаций фармацевтических препаратов, до которых только может добраться. Сами вещества для неё не слишком важны, они являются просто средством для достижения её цели.

Крусомантия (60%*). Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).

Перфекционист (40%). Оценка «Самосознание»; защита «Самосознание»; заменяет способность «Эрудиция».

Фармацевт (20%). Оценка «Беспомощность»; имеет доступ к регулируемым законом веществам (уникальная); заменяет способность «Статус».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Одиночество»). Боится постоянно оставаться одной.

Благородство (страсть). Хочет объяснить людям, как устроена медицина.

Гнев (страсть). Раздражается, когда на детей не обращают внимания.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник __%
Гуру __%
Наставник Калисто 60%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.
Владеет. Невероятно большим количеством лекарств и блокнотов, исписанных безумными мыслями. Имеет при себе кучу разных очков, которые, задумавшись, начинает машинально менять.
Важные места. Склад-Колыбель.

Хе Су всегда всё делала правильно. Она хорошо училась в школе, получила диплом и стала компетентным фармацевтом. Медицина давалась ей легко, ведь в области изучения человеческого мозга она была своего рода вундеркиндом. Она одержима идеей о том, насколько сложным и неизведанным являлся мозг. Она провела все виды разрешённых наукой исследований и до сих пор очень заинтересована в возможностях разума, выходящих за пределы обычного (телепатия, изменение памяти, способность хранить информацию и управлять телом). Это помогло ей узнать больше о собственной тревожности, депрессии и синдроме дефицита внимания. Эти знания о себе, которыми не обладали её многочисленные психиатры, давало ей ощущение контроля над собственными психическими заболеваниями.

Как-то поздно вечером она была в аптеке одна, отмеряя дозировки по рецептам. Под влиянием недавно прочитанной статьи об электрохимических импульсах, вызываемых обезболивающими, она вдруг сунула себе в рот целую горсть таблеток. Пока она лазила по аптеке, глотая столько таблеток, сколько могла, ей показалось, что это делает совсем не она. Затем в её мозгу словно раздался хлопок, и неожиданно Хе Су начала мыслить так ясно и видеть столько закономерностей в мире, сколько никогда раньше не видела. Она строчила заметки, делала зарисовки и решала те задачи, над которыми билась годами.

Следующим утром Хе Су проснулась живая и здоровая, а вернувшись на работу, не обнаружила там никаких следов вчерашнего, как будто кто-то прибрался за ней и скрыл пропажу лекарств в системе учёта. Теперь она занимается таким постоянно, и, хотя у неё случаются провалы в памяти, как в ту ночь, большую часть времени она находится в сознании.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	2	0	Стойкость 55%	Уклонение 25%
Одиночество	3	1	Статус 50%	Преследование 20%
Самосознание	3	1	Эрудиция 50%	Лживость 30%
Сверхъестественное	1	0	Внимание 60%	Скрытность 20%
Насилие	1	0	Связь 60%	Борьба 20%

АНТУАН ПИРС

Чернокожий гендерквир (называет себя они) 25 лет. Стройный и мускулистый. В его тело встроены протезы и искусственные органы, но это не бросается в глаза. Его стиль можно описать как «хэлс-гот».
Одержимость. Антуан хочет заменить большую часть своих частей тела более эффективными версиями. Совершенно неважно, из чего будут сделаны эти протезы (металл, пластик, жидкие гибриды, или выращенные в пробирке органы), главное — чтобы новая версия работала лучше предыдущей. Пока что Антуану удалось заменить руку, почку и мышцы правого бедра.

Упорный тип (30%). Манипуляция «Насилие»; даёт Инициативу; заменяет способность «Связь».
Крусомантия (70%*). Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).
Санитар (20%). Оценка «Стойкость»; Медик; заменяет способность «Эрудиция».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Самосознание»). Боится, что познать себя невозможно.
Благородство (страсть). Хочет помогать людям быть лучшими версиями себя.

Гнев (страсть). Неэффективность.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник __%
Гуру Лючия 60%
Наставник __%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.
Владеет. У него всегда с собой: инструменты для настройки имплантов, а также различные детали из металла или пластика и всевозможные трубки; а также хороший набором скальпелей;. препараты для местной анестезии и против инфекций на случай проведения ещё одной операции на себе. Как правило, остальное необходимое медоборудование Антуан либо «заимствует», либо использует прямо в больнице.
Важные места. Южная улица (Филадельфия).

Антуан стал санитаром, потому что у него хорошо получалось заботиться о других. Это было дело принципа, а не карьеры. Он никогда по-настоящему не считал свой организм... приемлемым. Дело было не только в насмешках над телом, с которыми ему приходилось расти, будучи гендерквиром с приписанным при рождении мужским полом, или в том, что он никогда не чувствовали себя комфортно в мире двух полов, но, скорее, в том, что он знал: каким-то образом ему удастся сделать себя кем-то, кто понравится ему самому больше. Сначала Антуан перепробовал множество обычных способов: йогу, бодибилдинг, стероиды и другие вещи, которые люди обычно применяют, чтобы изменить физическую форму. Он пытался получить разрешение на операцию по избавлению от признаков любого пола, но застопорился на моменте, когда нужно было получить одобрение психолога. Антуан не смог выдать врачам приемлемых причин для изменения своего облика, поэтому столкнулся с чередой отказов. Предпринятых им действий... всё время оказывалось недостаточно.

Как-то ночью, работая в отделении скорой помощи, Антуан увидел пациента, у которого не было половины руки. Это был первый раз, когда он по-настоящему задумался, как обойтись без этой конечности и чем её заменить. Пока он помогал доктору с этим пациентом, его мозг лихорадочно работал. Что, если ему не надо получать травму или быть неполноценным, чтобы добавить что-то новое в своё тело? Что, если бы он мог просто добавлять в своё тело части для улучшения? Той же ночью, с помощью оборудования, взятого из больницы, Антуан ампутировал себе руку хирургической пилой и со временем заменил её на механическую. Протез оказался сильнее, быстрее и эффективнее любой существующей роботизированной руки. Антуан начал экспериментировать и с другими частями своего тела, вскоре добавив почку, которая могла обрабатывать все вещества, с которыми не справлялась обычная, а также заменив мышцы в бедре на экспериментальные (Антуан думает позже использовать такие во всём теле). Тело Антуана больше не подчиняется правилам обычных людей; теперь оно изменённое, кибернетическое.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	2	0	Стойкость 55%	Уклонение 25%
Одиночество	2	1	Статус 55%	Преследование 25%
Самосознание	3	0	Эрудиция 50%	Лживость 30%
Сверхъестественное	1	1	Внимание 60%	Скрытность 20%
Насилие	3	1	Связь 50%	Борьба 30%

ЛЮЧИЯ МОРГАН

24-летняя полуитальянка, полукубинка с соблазнительной фигурой и длинными фиолетовыми волосами. Она предпочитает носить самодельные футболки с написанными на них радикальными лозунгами, шнурованные ботинки и кожаную куртку с шипами и заплатками.

Одержимость. Лючия одержима идеей формы. Она считает, что, зная своё тело достаточно хорошо, можно обманом заставить его подчиниться любому движению или изменению. Её выступления посвящены не только политике идентичности, но и стремлению заставить своё тело

двигаться по-новому. Она считает, что, если использовать правильный подход, тело можно заставить двигаться и работать так, как вы сами того захотите.

Артистка (25%). Развлекает других (уникальная); заменяет способность «Связь»; терапевт.

Крусоманция (65%*). Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).

Панк (30%). Манипуляция «Беспомощность», оценка «Одиночество», заменяет способность «Стойкость».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Беспомощность»). Чувствует беспомощность против органов власти и их представителей.

Благородство (страсть). Работает над собственными творческими проектами.

Гнев (страсть). Не терпит, когда ей пытаются управлять.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже есть; выберите ещё два.

Избранник__%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже Хе Су 60%
Ответственность __%

Предел ранений: 50.

Владеет. Множеством разных костюмов для выступлений, которые она создаёт и меняет сама с помощью швейной машинки и других швейных принадлежностей; кучей косметики, красок для тела и украшений для волос. Многое из этого сделано в панк-эстетике, которой Лючия придерживается в обычной одежде, но сделано из тканей, которые дают больше свободы для движений.

Важные места. Южная улица (Филадельфия).

Ещё до того, как Лючия узнала о м'агии, люди в её панк-сообществе называли её волшебницей тела. Она практиковала акробатику, танец живота, йогу и другие зрелищные способы развлечения, основанные на движении телом. Лючия любит производить впечатление: ей нравится показывать людям, что с человеческим телом можно сделать больше, чем они считают возможным. Лючия страдает от фибромиалгии, и поначалу её тренировки гибкости были способом справиться с болью, так как она не могла позволить себе дорогие обезболивающие и физиотерапию. Её стиль странен и немного пугающ — она черпает вдохновение из карнавалов, панк-рок-шоу и перформансов 70-х годов, включающих насилие над телом.

Она артистка, поэтому принятие невероятных поз и одобрение зрителей сами по себе являются для неё наградой. Однажды во время тренировки Лючия посмотрела на своё отражение в зеркале. Она была полностью согнута, а спина выгнута дугой. Пока она вглядывалась в свою позу, изображение начало расплываться. Лючия почувствовала, что должна двигаться дальше, и продолжала выгибаться, пока не создала совершенно нечеловеческую арку, как будто согнулась почти пополам. Ощущение было приятным. Освобождающим. Теперь она способна сжимать и растягивать своё тело во всевозможные положения, формы и размеры, будто бы это — сущий пустяк.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	1	1	Стойкость 60%	Уклонение 20%
Одиночество	1	0	Статус 60%	Преследование 20%
Самосознание	3	1	Эрудиция 50%	Лживость 30%
Сверхъестественное	3	0	Внимание 50%	Скрытность 30%
Насилие	2	0	Связь 55%	Борьба 25%

КАЛИСТО РЭЙ

Калисто — гендерфлюид (зовётся он или она) латиноамериканского происхождения, 22 лет. Невысокая, изящная фигура придает Калисто несколько андрогинный скелетообразный вид. Узкие леггинсы и рубашки только подчёркивают этот странный стиль. Его тело покрыто пирсингом и татуировками, голова выбрита налысо, а на веках нарисованы стрелки.

Одержимость. Сначала увлечение Калисто модификациями тела преследовало лишь декоративные цели, но со временем

переросло в настоящую страсть к трансформации. Подобно шаманам, которые пили аяуаску перед восхождением на горы, индейцам, которые прокалывали свою кожу и подвешивали себя на деревьях, индусам, носящим на себе металлические клетки-кавади, пронзающие все части их тела ради ритуала, и участникам племенных обрядов татуирования, Калисто стал одержим преобразованием своей физической формы во что-то более изменчивое.

Крусоманция (55%*). Сотворение ритуалов; использование сточной м'агии (*личность одержимости).

Сообразительный тип (35%). Защита «Беспомощность»; даёт Инициативу; заменяет способность «Эрудиция».

Ведьма (30%). Защита «Сверхъестественное»; терапевт; заменяет способность «Скрытность».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Беспомощность»). Боится, что ничто не имеет значения в масштабах вечного космоса.

Благородство (страсть). Хочет выражать неистовую преданность другим.

Гнев (страсть). Его злит, если он видит, как страдают его друзья.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже есть; выберите ещё два.

Избранник Генезис 60%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.

Владеет. Неиссякаемым запасом психоделиков; кучей традиционных ритуальных предметов для разнообразных практик нью-эйдж, таких как ладан, кристаллы, свечи и мел, которые использует скорее как украшения, чем рабочие инструменты. Имеет простое оборудование для нанесения татуировок и выполнения пирсинга.

Важные места. Южная улица (Филадельфия).

Раньше Калисто с друзьями просто закидывался психоделиками, слушая музыку и смотря мультфильмы. Во всяком случае, именно так начиналось для него постижение основ м'агии и долгие размышления об изменённых состояниях сознания как о связующем звене с божественным. Затем к Калисто пришло увлечение альтернативными течениями городской первобытной культуры и любовь к идее о модификациях тела как ещё одном изменённом состоянии. Эти увлечения помогли отвлечься от аутоиммунного расстройства, которое врачам, занимавшимся Калисто, так и не удалось диагностировать точно. Они предположили проблемы со щитовидной железой, но назначенные лекарства никак не помогали, и доктора отказались от дальнейших попыток поставить правильный диагноз. Боль от пирсинга и татуировок носит для Калисто не только эстетическое или культурное значение, но и символизирует течение времени, ритуальные изменения и возможность преодолеть хроническую боль, истощение и отчаяние.

Как-то ночью Калисто ловил приход с аяуаску и делал себе татуировку в рамках ритуала Открытия Пути. Калисто не покидало ощущение потерянности, неспособности преодолеть барьер, с которым он боролся всю свою жизнь, пробиться сквозь него и увидеть вещи такими, какие они есть на самом деле. Но тут перед ним появилась ещё одна фигура Калисто и сказала: «Ещё!» У Калисто появилась немедленная потребность выпить ещё аяуаски и продолжить татуировку. После того, как место для татуировок на его собственном теле закончилось, Калисто покрыл татуировками каждый квадратный сантиметр своей комнаты и вещей, пока его двойник за ними наблюдал. Когда всё было закончено, Калисто увидел перед собой карту всего сущего, подобную огромному бьющемуся сердцу в переплетении множества вен. Внезапно его собственное тело обмякло, и он стали собственным двойником, отправившимся в астральное путешествие по городу.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	2	0	Стойкость 55%	Уклонение 25%
Одиночество	1	1	Статус 60%	Преследование 20%
Самосознание	3	0	Эрудиция 50%	Лживость 30%
Сверхъестественное	2	1	Внимание 55%	Скрытность 25%
Насилие	3	1	Связь 50%	Борьба 20%

Имя: ГЕНЕЗИС ДЭНИЕЛС

Группа: Группа Южной улицы

Текущая задача: Разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Отличительные черты: Коротко стриженная чернокожая женщина 32 лет, с большими добрыми глазами. Она любит одеваться в тёплый трикотаж и многослойные одежды нейтральных цветов, обтягивающие её высокую фигуру. На её изящных руках красуются перчатки без пальцев..

ГНЕВ Когда другие относятся к ней снисходительно.

БЛАГОРОДСТВО Защищает тех, кто выступает за социальную справедливость.

СТРАХ («Самосознание»). Что на самом деле не контролирую своё тело.

			Антуан	
___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	60% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	УКЛОНЕНИЕ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ЛЖИВОСТЬ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	СКРЫТНОСТЬ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	БОРЬБА
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	

ПРОВАЛЫ

Защита «Статус»
Атака «Связь»

Защита «Связь»
Атака «Статус»

Защита «Внимание»
Атака «Эрудиция»

Защита «Эрудиция»
Атака «Скрытность»

Защита «Стойкость»
Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я АКТИВИСТКА, конечно же, я могу 40 %

Заменяет способность: «Связь»

Черта: Манипуляция «Беспомощность»

Черта: «Терапевт»

Я ПРОГРАММИСТ, конечно же, я могу 30 %

Заменяет способность: «Скрытность»

Черта: Оценка «Самосознание»

Черта: Защита «Беспомощность»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ ОДЕРЖИМОСТИ

56070	1а. Традиция КРУСОМАНТИЯ	1б. Проценты 50
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Изменение плоти	4б. Цена: 2
2. Табу Отказ от приемлемой моды или культуры. Нельзя быть здоровым, нельзя выглядеть «нормально».	4в. Эффект Растягивает, удлиняет или искажает любую часть вашего тела до неестественной формы.	
	5а. Заклинание: Разделение чувств	5б. Цена: 1
	5в. Эффект Отключите одно или несколько собственных чувств и передайте его/их кому-то другому на количество минут, равное % броска.	
3. Сфера Алхимия тела, трансформация тела и мозга, влияние на другие тела.	6а. Заклинание: Руки-ноги	6б. Цена: 1
	6в. Эффект Превратите ваши руки в ноги, или ноги в руки, или в любую комбинацию этих вариантов.	

7а. Малый заряд Измените своё тело: пораньте его, украсьте, проведите операцию, имплантируйте что-то, примите изменяющее вещество или сделайте что-то сверх того, что люди обычно делают со своим телом. (Начните с 8 зарядами)

7б. Значимый заряд Внесите серьёзные изменения в своё тело: отрежьте небольшую часть, вырвите зубы, замените глазное яблоко, покройте большой участок кожи татуировками, проглотите опасное количество химических препаратов, бодрствуйте в течение недели.

7в. Великий заряд Внесите значительные изменения в ваше тело: замените кожу древесной корой, навсегда примите облик другого человека, отрежьте язык, замените все внутренние жидкости, добавьте дополнительные конечности.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: ХЕ СУ ПАРК

Группа: Группа Южной улицы

Текущая задача: Разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Отличительные черты: Невысокая женщина 26 лет корейского происхождения. Её чёлка всегда безупречна, прозрачные пластиковые очки обрамляют её задумчивые тёмные глаза, очень суетлива. Хе Су просто обожает узорчатые рубашки на пуговицах, куртки и джинсы.

ГНЕВ Когда на детей не обращают внимания.

БЛАГОРОДСТВО Объяснить людям как устроена медицина.

СТРАХ («Одиночество») Всегда оставаться одной.

Калисто

___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	60% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ	ПРОВАЛЫ	Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ		Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я ПЕРФЕКЦИОНИСТ , конечно же, я могу 40 %

Заменяет способность: «Эрудиция»

Черта: Оценка «Самосознание»

Черта: Защита «Самосознание»

Я ФАРМАЦЕВТ , конечно же, я могу 20 %

Заменяет способность: «Статус»

Черта: Оценка «Беспомощность»

Черта: Имеет доступ к регулируемым веществам (уникальная).

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ В СОДЕРЖИМОСТИ

56070

Для служебного пользования. ГРЗ

2. Табу
Отказ от приемлемой моды или культуры. Нельзя быть здоровым, нельзя выглядеть «нормально».

3. Сфера
Алхимия тела, трансформация тела и мозга, влияние на другие тела.

1а. Традиция КРУСОМАНТИЯ

1б. Проценты 60

4а. Заклинание: Нейросдвиг

4б. Цена: 2

4в. Эффект Перекодируйте части мозга, своего или чьего-то ещё, на количество часов, равное % броска. Например, не чувствуйте боли, станьте левшой, обходитесь без сна.

5а. Заклинание: Разделение чувств

5б. Цена: 1

5в. Эффект Отключите одно или несколько собственных чувств и передайте его/их кому-то другому на количество минут, равное % броска.

6а. Заклинание: Руки-ноги

6б. Цена: 1

6в. Эффект Превратите ваши руки в ноги, или ноги в руки, или в любую комбинацию этих вариантов.

7а. Малый заряд Измените своё тело: пораньте его, украсьте, проведите операцию, имплантируйте что-то, примите изменяющее вещество или сделайте что-то сверх того, что люди обычно делают со своим телом. (Начните с 8 зарядами)

7б. Значимый заряд Внесите серьёзные изменения в своё тело: отрежьте небольшую часть, вырвите зубы, замените глазное яблоко, покройте большой участок кожи татуировками, проглотите опасное количество химических препаратов, бодрствуйте в течение недели.

7в. Великий заряд Внесите значительные изменения в ваше тело: замените кожу древесной корой, навсегда примите облик другого человека, отрежьте язык, замените все внутренние жидкости, добавьте дополнительные конечности.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: АНТУАН ПИРС

Группа: Группа Южной улицы

Текущая задача: Разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Отличительные черты: Чернокожий гендерквир 25 лет со стройным мускулистым телом. В тело Антуана встроено множество протезов и искусственных органов, но ни один не бросается в глаза. Его стиль можно было бы описать как «хэлс-гот».

ГНЕВ Неэффективность.

БЛАГОРОДСТВО Помогать людям становиться лучшими версиями себя.

СТРАХ («Самосознание») Что по-настоящему познать себя невозможно.

___% Избранник (Статус)	Лючия 60% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)

			ПРОВАЛЫ	
БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ			Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ			Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ			Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ			Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА			Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я УПОРНЫЙ ТИП, конечно же, я могу 30 %

Заменяет способность: «Связь»

Черта: Манипуляция «Насилие»

Черта: Даёт Инициативу

Я САНИТАР, конечно же, я могу 20 %

Заменяет способность: «Эрудиция»

Черта: Оценка «Стойкость»

Черта: «Медик»

Я ____, конечно же, я могу ____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я ____, конечно же, я могу ____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ ОДЕРЖИМОСТИ

56070	1а. Традиция КРУСОМАНТИЯ	1б. Проценты 70
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Изменение плоти	4б. Цена: 2
2. Табу Отказ от приемлемой моды или культуры. Нельзя быть здоровым, нельзя выглядеть «нормально».	4в. Эффект Растягиваем, удлиняем или искажаем любую часть вашего тела до неестественной формы.	
	5а. Заклинание: Разделение чувств	5б. Цена: 1
	5в. Эффект Отключите одно или несколько собственных чувств и передайте его/их кому-то другому на количество минут, равное % броска.	
3. Сфера Алхимия тела, трансформация тела и мозга, влияние на другие тела.	6а. Заклинание: Глубокая эмпатия	6б. Цена: 1
	6в. Эффект Почувствуйте, что чувствуют другие. Выберите любое число целей, которые видите, и испытайте их эмоции. Вы получите те же потрясения, как они, за количество минут, равное % броска.	

7а. Малый заряд Измените своё тело: пораньте его, украсьте, проведите операцию, имплантируйте что-то, примите изменяющее вещество или сделайте что-то сверх того, что люди обычно делают со своим телом. (Начните с 8 зарядами)

7б. Значимый заряд Внесите серьёзные изменения в своё тело: отрежьте небольшую часть, вырвите зубы, замените глазное яблоко, покройте большой участок кожи татуировками, проглотите опасное количество химических препаратов, бодрствуйте в течение недели.

7в. Великий заряд Внесите значительные изменения в ваше тело: замените кожу древесной корой, навсегда примите облик другого человека, отрежьте язык, замените все внутренние жидкости, добавьте дополнительные конечности.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: ЛЮЧИЯ МОРГАН

Группа: Группа Южной улицы

Текущая задача: Разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Отличительные черты: 24-летняя полуиталъянка, полукубинка с соблазнительной фигурой и длинными фиолетовыми волосами. Она предпочитает носить самодельные футболки с радикальными лозунгами, шнурованные ботинки и кожаную куртку с шипами и заплатками.

ГНЕВ Попытки управлять ею.

БЛАГОРОДСТВО Работа над собственными творческими проектами.

СТРАХ («Беспомощность») Органы власти и их представители.

___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	Хе Су 60% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ	ПРОВАЛЫ	Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ		Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я АРТИСТКА , конечно же, я могу 25 %

Заменяет способность: «Связь»

Черта: Развлекает других (уникальная)

Черта: «Терапевт»

Я ПАНК , конечно же, я могу 30 %

Заменяет способность: «Стойкость»

Черта: Манипуляция «Беспомощность»

Черта: Оценка «Одиночество»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ СОДЕРЖИМОСТИ

56070

Для служебного пользования. ГРЗ

2. Табу Отказ от приемлемой моды или культуры. Нельзя быть здоровым, нельзя выглядеть «нормально».

3. Сфера Алхимия тела, трансформация тела и мозга, влияние на другие тела.

1а. Традиция КРУСОМАНТИЯ

1б. Проценты 65

4а. Заклинание: Изменение плоти

4б. Цена: 2

4в. Эффект Растягивает, удлиняет или искажает любую часть вашего тела до неестественной формы.

5а. Заклинание: Нейросдвиг

5б. Цена: 2

5в. Эффект Перекодируйте части мозга, своего или чьего-то ещё, на количество часов, равное % броска. Например, не чувствуйте боли, станьте левшой, обходитесь без сна.

6а. Заклинание: Руки-ноги

6б. Цена: 1

6в. Эффект Превратите ваши руки в ноги, или ноги в руки, или в любую комбинацию этих вариантов.

7а. Малый заряд Измените своё тело: пораньте его, украсьте, проведите операцию, имплантируйте что-то, примите изменяющее вещество или сделайте что-то сверх того, что люди обычно делают со своим телом. (Начните с 8 зарядами)

7б. Значимый заряд Внесите серьёзные изменения в своё тело: отрежьте небольшую часть, вырвите зубы, замените глазное яблоко, покройте большой участок кожи татуировками, проглотите опасное количество химических препаратов, бодрствуйте в течение недели.

7в. Великий заряд Внесите значительные изменения в ваше тело: замените кожу древесной корой, навсегда примите облик другого человека, отрежьте язык, замените все внутренние жидкости, добавьте дополнительные конечности.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: КАЛИСТО РЭЙ

Группа: Группа Южной улицы

Текущая задача: Разрушить коррумпированную капиталистическую систему здравоохранения Филадельфии, управляемую оккультистами.

Отличительные черты: Калисто — гендерфлюид латиноамериканского происхождения 22 лет. Невысокая, изящная фигура придает Калисто несколько андрогинный скелетоподобный облик. Узкие леггинсы и рубашки подчёркивают его странный стиль, тело покрыто пирсингом и татуировками, голова выбрита налысо, а на веках нарисованы стрелки.

ГНЕВ Видеть, как страдают друзья.

БЛАГОРОДСТВО Выражение неистовой преданности другим.

СТРАХ («Беспомощность») Что ничто не имеет значения в масштабах вечного космоса.

Генезис

60% Избранник (Статус) | ___% Гуру (Внимание) | ___% Наставник (Связь) | ___% Ответственность (Эрудиция) | ___% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА

Защита «Статус» Атака «Связь»

Защита «Связь» Атака «Статус»

Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»

Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»

Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я СООБРАЗИТЕЛЬНЫЙ ТИП , конечно же, я могу 35 %

Заменяет способность: «Эрудиция»

Черта: Защита «Беспомощность»

Черта: Даёт Инициативу

Я ВЕДЬМА , конечно же, я могу 30 %

Заменяет способность: «Скрытность»

Черта: Защита «Сверхъестественное»

Черта: «Терапевт»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТЬ СДЕРЖИМОСТИ

56070

Для служебного пользования. ГРЗ

2. Табу
Отказ от приемлемой моды или культуры. Нельзя быть здоровым, нельзя выглядеть «нормально».

3. Сфера
Алхимия тела, трансформация тела и мозга, влияние на другие тела.

1а. Традиция КРУСОМАНТИЯ | 1б. Проценты 55

4а. Заклинание: Изменение плоти | 4б. Цена: 2

4в. Эффект Растягиваете, удлиняете или искажаете любую часть вашего тела до неестественной формы.

5а. Заклинание: Разделение чувств | 5б. Цена: 1

5в. Эффект Отключите одно или несколько собственных чувств и передайте его/их кому-то другому на количество минут, равное % броска.

6а. Заклинание: Руки-ноги | 6б. Цена: 1

6в. Эффект
Превратите ваши руки в ноги, или ноги в руки, или в любую комбинацию этих вариантов.

7а. Малый заряд Измените своё тело: пораньте его, украсьте, проведите операцию, имплантируйте что-то, примите изменяющее вещество или сделайте что-то сверх того, что люди обычно делают со своим телом. (Начните с 8 зарядами)

7б. Значимый заряд Внесите серьёзные изменения в своё тело: отрежьте небольшую часть, вырвите зубы, замените глазное яблоко, покройте большой участок кожи татуировками, проглотите опасное количество химических препаратов, бодрствуйте в течение недели.

7в. Великий заряд Внесите значительные изменения в ваше тело: замените кожу древесной корой, навсегда примите облик другого человека, отрежьте язык, замените все внутренние жидкости, добавьте дополнительные конечности.

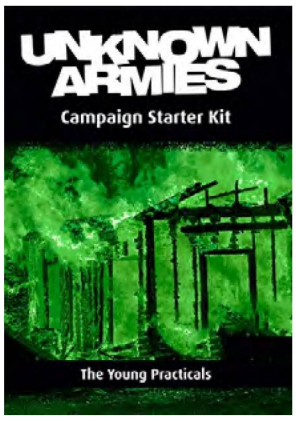
От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

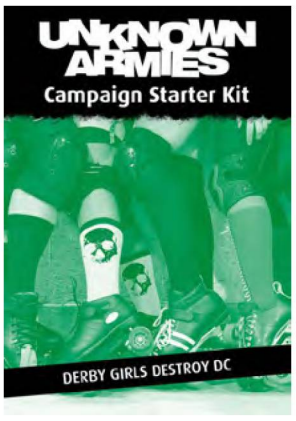
Стартовый набор кампании

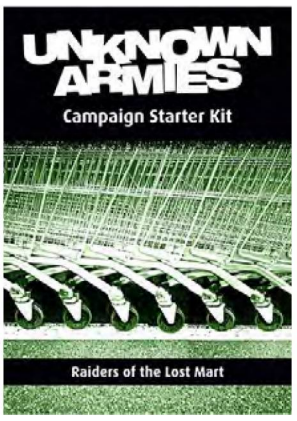
ЗАПРЕТНАЯ МЕДИЦИНА

Система здравоохранения Филадельфии захвачена капиталистами и оккультистами, которые наживаются на простых людях. Она погрязла в коррупции и замешана в исчезновениях людей. Исправьте систему.

Эта книга включает в себя стартовый набор кампании «Запретная медицина», в котором есть 5 готовых персонажей игроков, практикующих странную м'агию тела (это новая м'агическая традиция Крусомантия), готовое первое приключение, сюжетные завязки и антагонисты для продолжения истории. Для игры нужны короткие правила из стартера «Мария в трёх сущностях» или книги основных правил НРИ «Неизвестные армии».







PANDORA BOX STUDIO

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

ВНИМАНИЕ!

Книги из серии «Неизвестные армии» содержат обсценную лексику, упоминание насилия и действий сексуального характера. Книга предназначена для лиц 18+. Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения авторов.

18+

© 2020 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in the USA.